

动画手绘能力的培养

毕士明

手绘技能是动画设计人才重要的专业基础,是专业素质的构成要素,是动画教学中重要的培养内容。

在动画设计专业中,手绘技能教学分为两部分,一部分是最为基础的手工绘画基础技能;另一部分是电脑手绘基础技能。而手工绘画基础、是完成动画艺术作品的必备技能,不论你是从事平面动画造型设计、立体动画造型设计还是三维动画造型设计,绘画造型的基本素质是必须具备的。在计算机技术被广泛应用的当代,手工绘画技能依然是不可替代的。

手工绘画技能在动画设计基础教学以及创作中是极为重要的,但在实际的教学过程中,手工绘画教学在当前的动画教学中还是处于很低的水准。而手绘技能教学的质量不高,就无法培养出高质量的动画设计人才。我并不否定中国动画设计中有优秀的人才,但高校动画教学水平普遍不高也是客观的事实。

笔者从事多年的动画手绘的教学工作,在教学实践和对一些毕业生的跟踪调查中,深刻地体会到手工绘画基础对于培养动画人才的重要性。

一、专业基础教育的科学性

专业基础教育的科学性,我认为就是要遵循专业教学的规律,要有专业针对性,要合理设置课程,要循序渐进。然而要将这一认识真正的理解与落实到教育实践之中,就目前来说,还是较为困难的。

其原因主要有三:一是相关教师的知识结构还不能完全适应动画专业的要求;二是在教学内容与方法上没有摸清该专业的教育规律;三是急速扩大的招生规模导致生源专业水准下降。

动画设计专业的快速发展,造成师资紧缺,不少非动画设计专业的教师进入这一教学领域,他们的知识结构一下子难以适应动画专业的教学。因此许多——甚至是绝大多动画设计手绘的技能教学,依旧采取传统的绘画写生教学模式。这种教学模式在动画设计的教学中虽有一定的作用,但与动画设计造型的专业要求还有相当的差距。传统绘画与动画两种教学相比较,一般绘画的写生教学多停留于物象之表象感受;而动画的基础教学培养要求不仅要认识客观事物

之表象,更重要的是要理解、认识、掌握物象内在的构成关系,以及动画设计所需要的物象运动规律、透视规律等要素。教师知识结构与所从事新专业之间的矛盾,如不能得到解决,那么,要使动画专业教育遵循应有的教学规律是十分困难的。

解决教师知识结构与动画设计基础需求脱节的问题,应从两方面入手,一是建立科学、合理的人才机制,不拘一格地引进合格的专业教师;二是加强培训,促使非动画设计专业出身的教师补充和更新知识,尽快适应动画设计专业基础教育所必须具备的知识结构。在此基础上,探索动画手绘技能的教学规律,设置科学、合理的课程。

笔者认为,手绘基础教学可分为两个部分:一是写生教学,二是造型推理教学,两个部分在教学上应有明确的分工。就写生教学而言,教师的写生教学不应再是传统意义上模仿对象的写生,而是根据动画专业的需要,有的放矢地引导学生开展对写生对象结构构成、形体透视、运动规律以及色彩知识的研习,避免表象感性认识的肤浅与随意性,强化理性推理能力。在具备以上能力的基础上,写生对象的明暗色调、虚实的体积空间效果的技术处理已不是什么难题。

应该注意的是,在造型推理的教学方面,内容可以是丰富而灵活的。首先,教师要制定出科学、合理的手绘训练程序与具体的教学要求。教学进度要适合专业学习的特点与规律。与一般绘画由简入繁的规律不同的是,动画基础造型应为由繁至简,即在具有坚实的造型基础之上,逐步地学会对客观物象或是想象的形象进行合理的艺术取舍、归纳与概括,使所表现的对象更具艺术的典型性。

造型推理训练可以对实物进行推理,也可以对资料进行推理,更重要的是开展想象造型的推理训练,即根据学生个人以往的经验以及所掌握的技能、知识,想象着创造出某种形象,并应用结构、透视等知识进行合情理的造型推理。这一教学阶段的研习应努力做到基础训练与想象创造相结合、写实训练与夸张训练相结合。造型推理训练是写生教学基础上的提升,其教学内容以及教学实施所建立的基础对于学生后续的科技手段的专业学习,以及对将来在动画造

型设计等都具有积极的意义。

二、探索基础造型规律、举一反三于实践

动画艺术的内容涉及广泛,但在具体的基础教学中,用于研究的对象是有限的。而通过对有限对象在结构构成、透视规律、运动规律等因素的认识、理解与表现的科学方法,可以举一反三地应用于对任何事物的认识与表现之中。例如,我们在对人体解剖结构研究的同时,可以结合动物结构进行比较研究,或是不同动物之间进行比较研究,从中我们可以发现人类的结构与动物的结构中有许多令人吃惊的共同点:在骨骼与肌肉形态构成方面,除了在比例与形态上有所不同外,同样的结构、名称,同样的结构构成关系在众多生命体中普遍存在。这些都启发着我们艺术的表现可以触类旁通、举一反三。

动画艺术所呈现的造型语言十分丰富,在手法上可分为两大类:一是写实性手法,二是夸张性手法。作为基础能力的培养,重点当放在写实性造型研究方面。夸张手法的训练应在写实训练的基础上开展。应该让每一位学生都明白一个简单却十分重要的道理,那就是任何对客观物象的艺术夸张、变形的表现,必须建立在对物象原型的认识与掌握的基础上。

写实性的造型手绘基础培养分为两块:一是结构形态的研究,二是生命形态的研究。结构形态研究的重点是物象动态造型的透视结构变化之规律;生命形态的研究,重点是对物象的结构活动与情感活动规律、现象的探索。在学习、研究进程方面,结构研究为先,生命形态研究随后。写实性基础造型手绘能力的不断提高,是对物象结构造型基础与生态造型基础认识、理解力不断深化的结果。从基础研究中所获取的综合能力,是手绘技艺畅游于艺术表现空间的资本。

手绘能力培养的步骤,应坚持临摹—记忆默写—想象三个阶段。临摹人、动物结构关系的图像、资料,是初学阶段必需的过程。在临摹过程中,结合记忆默写训练可逐步加深对结构关系的记忆能力。这两种方法虽然刻板,但十分重要。而建立在熟记结构构成知识基础上的想象画,是对已知知识的实践应用。想象造型阶段的实践训练对于结构关系的自由、灵活掌握与运用有重要的影响。

想象造型的重要环节就是结构推定能力的培养。与一般机械地默写结构形态不同,想象造型以更加自由的形态塑造为我们增加了认识、理解与绘画表现的

知识。从而使我们在造型过程中增添了许多必要的推定程序,这在增加我们研习难度的同时,也使我们不断地获得新的知识与能力。与理工学科的机械、严谨、一丝不苟的精确设计不同的是,手绘基础的结构想象造型完全是凭借个人对结构的、透视的诸多因素的理解进行形态的合理性推定。这种推定思维活动是理性的理解与感性的合理推定相结合。这样的想象造型实践是动画手绘能力不断提升的关键环节。

想象造型推定要具备正确、合理的研习方法。将几何形体应用于人或动物的结构造型的想象推定训练,是个很有效的方法。

想象着创造出动态状的人体或动物形体,必定存在着形体各部位之间的透视变化与节奏变化。人与动物的结构形态较为复杂,利用几何形体概括较复杂的结构形态与透视形态,为我们具体的结构形态分析与透视结构形态的合理推定奠定了基础。人体或动物的想象造型推定在几何形体框架上开展的第一步,是对骨骼透视形态的合理推定。这一步是想象造型推定的关键步骤。在几何框架中合理的推定出骨骼结构形态,可为肌肉结构形态的确定打下基础。

从前所述的三个环节:临摹—记忆默写—想象,到想象造型中对几何形体、骨骼、肌肉间关系的推定训练方法,基本概括了手绘造型培养的几个重点环节。

三、基础与创新

创新是动画艺术作品高境界之追求。而坚实的手绘基础能力是创新产生的基础。任何创新都必须在此基础上遵循规律、循序渐进。在具备坚实手绘基础能力的同时,汲取多方面的文化与技艺修养,逐步形成创造性的能力。

动画艺术的创新主要有两个方面:一是形象造型上追求新颖的个性表现风格;二是运用现代科技手段,发挥人的聪明才智,在动画作品的制作技术与制作理念方面有更高、更新的追求。两者共同构成动画作品整体创新面貌。再先进的技术手段都要依靠人来完成,人的素质是第一位的。而作为动画造型设计人员的专业素质,手绘技能是第一位的。

动画从平面动画发展到立体动画、三维动画,科技含量也在提升。有人认为总有一天手绘技术会被科技手段取代。我认为,手绘技术作为动画艺术技艺的一种表现方法,尤其是从其对于人的专业素质培养的基础作用上看,手绘造型的技能永远不会消失。人的

素质永远是第一位的,即使在立体动画与三维动画中,不同技术的形象塑造,都充分地体现着人的造型技艺素质的重要性。

在我们的教学中,创新的教学着重点应放在手工绘画基础造型教学阶段,只有在人才培养的初始阶段就开始注意培养其创新意识,并将这一意识不断地注入学习者的手绘基础造型训练之中,使其潜在的创新萌芽随着手绘技能的逐渐提升得以健康地成长,这是造就高素质动画设计人才的实际而有效的途径。

创新需要灵感,而灵感来自生活,来自丰富的知识,来自坚实的手绘基础。我国许多动画作品的照搬与拼凑现象,体现出设计者对基础造型能力的不自信。创新并非拒绝对优秀作品的借鉴,但设计者的个性造型能力与新颖风格必须占据主导地位。

创新型人才的培养不能仅在教室里,要多接触社会生活,活跃思维、激发情感。应学会用画笔记录我们身边的点滴生活现象与形态,不断地去体验生活中存在的微妙、新奇的感受。丰富的想象是创新的基础,想象可以非常自由,可以极大地超越现实。然而,一切想象都无法脱离创造者已有的个人生活体验与经验的积累。所以,从现实生活中发现激发创作灵感要比照搬别人作品有更高的实际价值。

手工绘画基础教学,在有了正确、合理的教学指导思想与教学的具体措施之后,因人而异地指导十分重要。具有良好思维与创造力的学生都是手绘能力突出者,从业后有出色表现者也多是手绘技艺突出者。动画产业对人才的评判重点基本上是手绘技能素质方面,而不在计算机操作能力。原因很简单:计算机操作经过一定时间培训一般都可以达到要求。而手绘技艺是综合能力的体现,这种综合能力非短期可以培养。因此,动画专业人才培养质量的重心在于手绘能力,在动画设计教学中强化手绘能力培养当为教学的重中之重。同时,创新理念与创新能力是动画设计追求的高标准,但创新则是以手绘能力为基础的。

四、手绘培养中以线造型手法训练的重要性

在手绘基础造型能力的培养中,可选择的绘画方法有很多。正因为动画造型设计者丰富的绘画形式与风格,才造就了丰富多彩的动画作品。在众多的绘画表现技法中,我提倡以线条勾勒形式作为重点的手绘能力培养。这是因为线条具有太多的优越性。当然,绘画风格并非只有线条勾勒。但在多年的教学实践中,

我觉得线条是造型中最简洁、但又是最能拉动形体变化的元素。

以线条勾勒方法进行手绘训练的优点在于:这类线条与一般素描中的平行、交叉的排线与虚实、明暗色调关系的处理不同。这种线条本身是结构与透视以及形体节奏内容的凝炼,集物象形体结构关系、形体透视关系、形体运动关系为一体,具有最明确、最简洁、最能体现形体形态塑造要点的特征。对于学习者而言,它最直观;对于创作设计而言,它抓住了形象塑造的关键,并为后续的色彩、明暗色调安排奠定了成型的主体。也为平面动画、立体动画、三维动画的设计与制作奠定了专业技能基础。

以线条勾勒形态,类似中国画白描线,但又不尽相同,它没有中国画白描线那种刻意的运笔味,而纯粹是那种自然、随意的流动线条,但在看似自然、流动之中却承载着结构、透视以及节奏韵律带给人们视觉上美好的艺术享受与审美意趣。

以线条勾勒形式进行手绘造型的推定,简洁之中可以让我们更易发现问题与不足。手绘造型中的一些表现技法,可以提升绘画的表现语言。然而,在基础造型研习中,过多的热衷于效果表现,往往也掩盖一些问题。因此,在手绘基础造型能力的培养过程中,以线条勾勒方法进行训练,可以让不足与问题清楚地显露出来,及时地发现、及时地解决。当然,线条勾勒形式在手绘基础造型教学中的应用仅是教学上的一种选择,在艺术创作中,还要因个人兴趣和特点,选择各自的绘画表现形式和语言。

在手绘技艺中,个性、风格很重要。但这种个性风格应在实践中自然而然地形成、产生,绝不是对别人风格的照搬或刻意生造。

目前,手绘能力培训中存在的问题,涉及学生也涉及教师。许多院校聘请社会动漫公司的专业人士兼任教师,这是一个好方法,既缓解了教师的压力,也能促进教学水平的提高。

动画设计专业的发展与生存,与手绘技能基础教育有密切关联。加强手绘技艺的培养,对提高动画教学水平,对学生未来的发展都是益事。

(作者单位 厦门大学艺术学院)

责任编辑 韦平